Die Wühlewelt Saga

Der Leuchtende Kristall

Handbuch

Installation · Steuerung

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung

VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferte CD-ROM mit ihren Programmen und Daten ist garantiert frei von Viren.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

© 1994 Software 2000, 23701 Eutin
Alle Rechte vorbehalten, Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch Software 2000.

Registrierungs-Karte

Schicken Sie diese Karte bitte an uns zurück. Sie werden dadurch bei uns als besonderer Kunde registriert und können unseren Hotline-Service nutzen, der Ihnen gerne Anregungen und Hilfen bietet. Darüberhinaus erhalten Sie bei defekten Disketten neuwertige im Umtausch.
Bitte beantworten Sie auch die Fragen auf der Rückseite der Karte.

Name: _____

Straße: _____

PLZ,Ort: _____

Alter: _____

Ihre persönliche Registrierungs-Nummer

10/108566 ✻

Bitte notieren Sie sich die Nummer unbedingt auch in Ihrem Handbuch!

Bitte ausreichend frankieren!

Firma

SOFTWARE 2000

Postfach 110

23691 Eutin

Bitte beantworten Sie die folgenden Fragen, wenn Sie die Karte an uns zurückschicken. Wir können dadurch viel gezielter auf Ihre Programmwünsche eingehen.

In welchem Spiel lag diese Karte? _____

Welchen Computer besitzen Sie? _____

Wieviel Speicherkapazität hat Ihr Computer? _____

Festplatte? Wieviel Speicherplatz? _____

Beurteilen Sie bitte das Spiel nach verschiedenen Gesichtspunkten. Vergeben Sie Punkte auf einer Skala von 1 bis 4, wobei 1 am besten und 4 am schlechtesten abschneidet.

Grafik: _____ Spaß: _____ Anleitung: _____

Sound: _____ Packung: _____ Insgesamt: _____

Wo gekauft?
O Computerhandel
O Versand
O Kaufhaus

Bevorzugte Spiele?

O Geschicklichkeit
O Adventure
O Rollenspiel
O Simulation
O Denkspiel
O Action

Ich lese folgende Computerzeitschriften: _____

Lieber Adventure-Freund!

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf der Höhlenwelt-Saga und danken Ihnen für das Vertrauen, das sie in Software 2000-Produkte setzen. Mit der Höhlenwelt-Saga besitzen Sie eines der ersten vollanimierten Super-VGA-Adventures auf CD-ROM mit CD-Audiotracks.

Wir haben uns bei der Programmierung, bei den Grafiken, der Musik und der Story die größte Mühe gegeben und wünschen Ihnen nun jede Menge Spaß und gute Unterhaltung beim Spielen.

WICHTIG:
Lassen Sie das Produkt bei uns unbedingt registrieren, indem Sie die beiliegende Registrierungskarte an uns zurücksenden. Nur so können wir Sie auch über Produktverbesserungen und Weiterentwicklungen auf dem Laufenden halten. Näheres zur Registrierung und unserem Hotline-Service können Sie auf Seite 10 nachlesen.

Wir möchten uns hiermit nochmals bei allen Personen und Firmen bedanken, die durch Ihre direkte und indirekte Mitarbeit dieses Projekt erst ermöglicht haben.

Ihr Software 2000-Team

REGISTRIERUNG UND HOTLINE

Diesem Handbuch liegt eine Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von SOFTWARE 2000 nutzen.

WICHTIG:
Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierkarte sofort nach dem Kauf an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen und nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Haben SIe ein Problem mit dem Programm, dann wenden Sie sich schriftlich an:

SOFTWARE 2000
Stichwort: „Höhlenwelt"
Postfach 110
23691 Eutin

Eventuell mitgeschickte CD´s, Verpackungen und Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung. Sehen Sie also davon ab !

Bei Problemen mit Ihrem Computersystem geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration (Rechner-Typ, Betriebssystem, Peripherie, etc.) und des Fehlers dazu an.

Nur registrierte Kunden können unsere Telefon-Hotline nutzen.

Sie erreichen uns

MONTAGS bis FREITAGS
von 11 bis 13 Uhr
und von 14 bis 18 Uhr

unter:

0 52 41 - 98 60 10

WICHTIG: Bitte lesen Sie sich mit Hilfe eines Texteditors die Datei „readme.txt" durch, die sich nach der Installation im HW-Verzeichnis befindet. Dort sind möglicherweise einige für Sie wichtige Zusatz-Informationen zum Spiel enthalten, die sich erst nach der Drucklegung dieses Handbuches ergaben!

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um die Höhlenwelt spielen zu können, benötigen Sie einen IBM-kompatiblen PC mit:

- 4 MByte Hauptspeicher,
- MS-DOS Version 5.0 oder höher
- einer VESA-kompatiblen Grafikkarte,
- einem CD-ROM-Laufwerk
- einer Maus
- freiem Festplatten-Speicherplatz zwischen 6 und 50 MByte (je nach Konfiguration).

Wenn Ihnen beim Installieren die Frage unterkommt, ***wie*** Sie am besten das Spiel konfigurieren sollten, dann lesen Sie zuerst den Abschnitt über Musik und SFX-Sound am Ende dieses Hanbuches ab Seite 14.

INSTALLATIONS-ANWEISUNG

Zum Installieren legen Sie die Höhlenwelt-CD bitte in ihr CD-ROM-Laufwerk ein, schließen sie es und geben Sie am DOS-Prompt den Befehl **„install"** in Zusammenhang mit dem Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM- Laufwerkes ein. Beispiel:

>d:install

Kurz darauf erscheint **eine Benutzerführung durch die Installations-Optionen**. Hier können Sie ein Zielverzeichnis angeben; darüberhinaus auch, wieviele Daten auf Ihre Festplatte ausgelagert werden, z.B. um die Musikstücke direkt von der CD abspielen zu können, oder welche Soundkarte oder Soundkarten-Emulation Sie besitzen und benutzen möchten. Folgen Sie nunmehr den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

Falls das Spiel nicht laufen sollte:
Eric „Speedy" McDoughan, die Spielfigur des Abenteuers, ist in vielen hundert Einzelphasen animiert. Das braucht eine Menge Speicherplatz im RAM. Wenn also Ihr Spiel wegen mangelndem Speicherplatz nicht lauffähig ist (ca. 2,8 MB RAM werden unbedingt benötigt), sollten Sie im Hintergrund laufende Programme entfernen. Möglichweise müssen Sie das Programm smartdrv.exe von der RAM-Belegung her anpassen oder ganz entfernen.

STARTEN DES SPIELS

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde (unsere Vorgabe war: c:\hw) und starten Sie es einfach mit: >hw [Return].

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, werden Sie einen längeren **Introfilm** sehen, der ihnen erzählt, wie es dazu kam, daß unser Held Eric „Speedy" MacDoughan (in dessen Rolle Sie bald schlüpfen werden), auf die Höhlenwelt geriet. Sie können das Intro gegebenenfalls mit der ESC-Taste abbrechen und direkt zum Spiel übergehen. Sehen Sie sich jedoch das Intro **mindestens einmal** aufmerksam an, (oder hören Sie sich wenigstens die Audio-Tracke 13 und 14 an) und lauschen Sie den wichtigen Worten unserer Akteure), denn hier wird Ihnen **eine Aufgabe** nahegelegt, die Sie in der Höhlenwelt erfüllen sollen. Ohne Kenntnis dieser Aufgabe würden Sie womöglich ziellos durch die Lande irren!

Hinweis: Wie oben schon erwähnt, sollten Sie während des Abspielens des Introfilms unbedingt das CD-ROM-Laufwerk als Audio-Quelle angeschlossen haben! Zum Introfilm gehören Musik und Sprache - die Sie sonst nicht hören könnten.

SPIELANLEITUNG

Das Spiel verfügt über ein sogenanntes „Easy-To-Use-Interface", also eine Benutzerführung, die völlig unkompliziert und gleichzeitig sehr leistungsfähig ist. Wenn Sie wollen, können Sie es ausprobieren - wenn Sie ein wenig vertraut mit dem Computer und anderen Abenteuer-Spielen sind, werden Sie mit zwei knappen Hinweisen in der Lage sein, das Spiel vollkommen zu beherrschen. Der erste Hinweis besteht darin, daß die linke Maustaste für das Bewegen der Spielfigur zuständig ist, die rechte Maustaste hingegen für Handlungen. Der zweite Hinweis lautet: Wenn Sie mit dem Mauspfeil an den oberen Bildschirmrand fahren, öffnet sich die Icon-Leiste, die auch Zugang zum Hauptmenü und der Landkarte bietet.

Für alle, denen jedoch eine ausführliche Erklärung lieber ist, folgt hier natürlich nun eine genaue Beschreibung der Spielfunktionen.

Die Steuerung des Spiels

Der Spiel-Bildschirm

Wie Sie sehen, gibt es bei der Höhlenwelt-Saga kein offenes Menü oder sonst irgendetwas, das verhindern könnte, daß Sie vom Spielgeschehen vollständig aufgesaugt werden. Wir hoffen und vermuten, dies ist in Ihrem Interesse. Der komplette Bildschirm steht, wie im Kino, den Bildern und dem Geschehen zur Verfügung. Trotzdem gibt es natürlich Funtkionsknöpfe und Menüs - allerdings nur soviele, wie unbedingt erforderlich waren. Die Steuerung der Höhlenwelt-Saga geschieht ausschließlich per **Maus.** Wir haben nur ein paar Kommandos zur Bequemlichkeit *zusätzlich* noch auf die Tastatur gelegt.
Zu Beginn befindet sich unser Held, Eric „Speedy" McDoughan, im Raumschiff des rätselhaften Mannes, der sich Cal nennt und behauptet, er wäre eine Schlüsselfigur im Kampf um die Befreiung der Höhlenwelt. Um ihm zu ermöglichen, in diesen Kampf eingreifen zu können, soll unser Held Eric ja den „Leuchtenden Kristall" finden!

- *Bewegen Sie die Maus und Sie werden sehen, wie sich das kleine Fadenkreuz über den Bildschirm bewegt. An manchen Stellen erscheinen* ***Wörter****, wenn Sie die Maus weiterbewegen. Diese Wörter bezeichnen bestimmte* ***Objekte****, die sich an dieser Stelle befinden, und die für Sie interessant sein könnten.*

- *Klicken Sie nun einmal mit der* ***linken Maustaste*** *auf irgendeine Stelle auf dem Bildschirm oder auf eines dieser Objekte (Konsolen, Blechschrank, Tür) und Sie werden sehen, daß sich Eric dorthin begibt.*

- *Wenn Sie hingegen mit der* ***rechten Maustaste*** *auf ein Objekt klicken, dann erscheinen bis zu fünf kleine Symbole (Icons) von denen jedes für eine mögliche Handlung (in Bezug auf das Objekt) steht. Wenn Sie mit dem Mauspfeil auf eines davon zeigen, erscheint in einer Informationszeile am unteren Bildschirmrand das zu diesem Icon gehörende Verb. Wenn Sie nun auf das Icon klicken (mit links oder rechts), dann begibt sich Eric zuerst zu dem Objekt - und dann führt er die von Ihnen gewünschte Handlung aus.*

Ein Tip: Sie müssen nicht zuerst zu einem Objekt hinlaufen, um es benutzen zu können, ein rechter Mausklick auf ein Befehls-Icon schließt ein Hinbewegen zum Objekt gleich mit ein!

Sie können nun einmal schauen, was es alles in diesem Raumschiff gibt. Sie werden Dinge wie einen Pilotensessel, den schlafenden Cal, einen riesigen Bildschirm und einen Blechschrank finden, eine Druckanzeige, eine Schleusentür, Konsolen und etliches mehr. Klicken Sie nach Herzenslust herum, probieren Sie die Objekte aus - sie können hier nichts verkehrt machen.

- *Probieren Sie aus, Dinge mit anderen Dingen zu* ***benutzen*** *(dafür gibt es bei eingen Gegenständen ein Icon). Sie könnten z.B. den Masterkey mit dem Blechschrank benutzen.*

- *Versuchen Sie andere Handlungen.* ***Drücken*** *Sie auf Knöpfe oder Schalter,* ***untersuchen*** *Sie Meßuhren,* ***benutzen*** *Sie den Kommandosessel,* ***nehmen*** *Sie den Masterkey oder* ***verschieben*** *Sie den Schrank.*

Durch **Handlungen** kommen Sie im Spiel voran. Tun Sie hingegen nichts, dann werden Sie an Ort und Stelle versauern. Also: Auf in den Kampf!

PERSONEN IM SPIEL

Sie werden im Laufe des Spiels **eine Menge Leute** treffen. Männer, Frauen, Drakken und sogar Tiere lassen sich ansprechen - oder haben Sie noch nie mit Ihrer Katze geredet? Auch Tiere reagieren immer in irgendeiner Weise auf Sprache.
Jede Person, die ansprechbar ist, verfügt über **ein Icon** mit der Bedeutung: „**sprich mit...**" (...dieser Person). Wenn Sie auf dieses Icon klicken, dann beginnt eine Unterhaltung. Die Person wendet sich Ihnen zu und reagiert damit darauf, daß Sie sie angesprochen haben. Probieren Sie das einmal aus, am Besten mit der ersten Person, die Sie treffen.

- *Klicken Sie* ***mit der rechten Maustaste*** *auf die Person. Klicken Sie auf das Icon „sprich mit". Die Person wird Ihnen nun antworten.*

- *Jedesmal, wenn die Person etwas gesagt hat, erscheint unten im Bild* ***eine Box****, in der* ***bis zu vier Antwortmöglichkeiten*** *für Sie stehen. Suchen Sie sich diejenige davon aus, die Ihnen am sinnvollsten (oder manchmal auch: am sinnlosesten!) erscheint, und klicken Sie darauf.*

- *Ihre ausgewählte Antwort wird nun noch einmal oben im Bild eingeblendet, anschließend antwortet Ihr Gegenüber auf Ihre Bemerkung. Sie können an bestimmten Stellen solche Gespräche beenden. Wenn Sie das nächstemal mit der gleichen Person reden, dann reagiert sie intelligent, das heißt, sie ist sich durchaus des momentanen Standes und der bereits vergangenen Gesprächsinhalte bewußt.*

- *innerhalb eines Gespräches kommt es vor, daß Sie* ***einen Gegenstand*** *(oder Geld) von jemandem bekommen, oder aber jemandem einen Gegenstand (oder Geld) geben. Diese Aktionen erfolgen mit Hilfe der Icon-Leiste, die im nächsten Kapitel beschrieben ist.*

Ein Tip: Gehen Sie mit den Personen etwas feinfühlig um - es könnte Ihnen sonst durchaus passieren, jemanden so zu verärgern, daß er nicht mehr mit Ihnen reden will. Oder Sie könnten jemanden so sehr provozieren, daß er Sie angreift. Auch hier ist es wie im richtigen Leben! Im Buch von Veldoor sind manche Informationen über Leute zu finden. So zum Beispiel, was ein Diktor ist, wie man am klügsten mit einer Marktfrau redet und ähnliches.

Übrigens: Die für Sie interessanteste Person dürfte zweifellos Maomi sein, die Sie sicherlich bald wiederfinden werden. Seien Sie nett zu Ihr! Sie werden schon sehen - das lohnt sich irgendwann!

DIE ICON-LEISTE

Wahrscheinlich haben Sie es schon entdeckt: Wenn Sie mit dem Mauszeiger den oberen Bildschirmrand berühren, wird die sogenannte **Icon-Leiste** sichtbar. In Ihr finden sich alle Objekte, die sie irgendwo eingesammelt haben, und es gibt hier zwei weiterführende Icons:
Das Drachensymbol führt ins Hauptmenü (laden, speichern, Spiel-Optionen), das Landkarten-Symbol hingegen führt zur... - richtig, zur Landkarte!

Gegenstände Ihres Besitzes

Hier finden Sie kleine Abbilder für alle Gegenstände, die Sie im Laufe des Spiels gefunden und an sich genommen haben. Wenn Sie, wie gewohnt, mit der rechten Taste auf einen der Gegenstände klicken, erscheinen die üblichen Icons, darunter ist auf jeden Fall immer eines, das die Option „benutze" bereithält. Mit Hilfe dieses Verbs können Sie die Gegenstände aus Ihrem Besitz wieder verwenden. Die beiden Pfeile rechts und links neben den Gegenständen erlauben ein „scrollen", für den Fall, daß Sie mehr Gegenstände besitzen, als auf einmal angezeigt werden können.

- *Klicken Sie auf einen Gegenstand mit der* ***rechten Maustaste.*** *Klicken Sie dann auf „benutze" und Sie werden sehen, daß sich der Mauspfeil in ein Abbild des Objektes verwandelt - wobei die Menüleiste wieder verschwindet. Nun drei Beispiele:*
- *Bei „>benutze Atemmaske" wird sich irgendetwas ereignen - nämlich, daß sich Eric die Atemmaske aufsetzt.*
- *Bei „>benutze Geldbörse" verwandelt sich der Mauszeiger in das Abbild einiger Geldmünzen, wobei der Computer nun darauf wartet, daß Sie die Geldmünzen über irgeneine Person ziehen, und dann klicken. Das würde bedeuten, daß Sie dieser Person soeben Geld gegeben haben.*
  Dies werden Sie wahrscheinlich öfter benutzen, wenn Sie etwas einkaufen und bezahlen wollen.

- *Bei „>benutze Sauerstoffpatrone" wartet der Computer auf eine Weiterführung des Befehls. In diesem Fall fahren Sie wieder mit dem Mauspfeil nach oben, so daß sich die Iconleiste öffnet, fahren Sie über die Atemmaske und klicken Sie. Ihr Befehl lautete nun: „>benutze Sauerstoffpatrone mit Atemmaske," und hatte zur Folge, daß die Atemmaske nun tatsächlich verwendbar ist.*

Ein Tip: Denken Sie daran, daß Sie einen Gegenstand *mit einem anderen* benutzen können! Wenn Sie eine Taschenlampe und eine Batterie haben, werden Sie kaum auf eine andere Weise zu einer Lichtquelle kommen, als die Taschenlampe mit der Batterie zu kombinieren!

Die Landkarte

Im Spiel werden Sie an verschiedenen Stellen die vier Teile einer Landkarte des kleinen Kontinentes Veldoor finden. Jeder Landkarten-Teil, den Sie einsammeln, manifestiert sich in diesem Landkarten-Screen als ein Viertel des Bildschirms. Nacheinander werden Ihnen damit die verschiedenen Teile von Veldoor zugänglich. (Sie können auch direkt aus dem Spiel in den Landkarten-Screen springen - wenn Sie die Taste F9 drücken.)

- *Wenn Sie **größere Strecken überwinden** möchten, benötigen Sie ein Transportmittel, denn die Entferungen in Veldoor sind gewaltig. Wir wollen Ihnen nur verraten, daß man in Veldoor verschiedene Tiere zum Überbrücken von Entfernungen benutzt. Wenn Ihnen ein solches Tier zu Diensten steht, dann findet die Bewegung innerhalb der Landkarte statt. Ein kleines Fähnchen zeigt Ihnen Ihre momentane Position an. Wenn Sie auf Ihr Transport-Tier steigen, und einen Ort anklicken, zu dem Sie möchten, dann werden Sie auf der Landkarte mitvetfolgen können, wie die Reise vonstatten geht. Sind Sie angekommen, geht das Spiel wieder normal weiter.*

Eine Reise funktioniert also so: a) Steigen Sie auf das Tier, das Sie transportieren soll, die Landkarte wird dann automatisch aktiviert; b) klicken Sie den gewünschten Zielort an. c) wenn Sie lieber doch nicht reisen wollen, dann klicken Sie mit links auf den Ort, an dem Sie sich bereits aufhalten, oder klicken Sie einfach mit rechts.

Das Hauptmenü

Wenn Sie den kleinen Drachen links in der Icon-Leiste anklicken, gelangen Sie ins Hauptmenü. (Sie können auch direkt aus dem Spiel mit der Taste F5 dorthin gelangen). Die Funktionen des Hauptmenüs sind schnell erklärt, einem geübten Computerbenutzer wird die folgende Beschreibung nur ein müdes Gähnen entlocken:

- *Die beiden **Buttons mit den Disketten-Symbolen** dienen zur Einleitung des Lade- und Speichervorgangs von bis zu 99 Spielständen.*
- *Die vier kleineren Buttons dienen zur **Rückkehr ins Spiel (WTR)**, zum **Beenden des Spiels (QUIT)**, zum nochmaligen Ansehen des **Introfilms (INTRO)** und zum kompletten **Neustart des Spiels (NEU)**.*
- *Die drei **Schieberegler** dienen zur Einstellung der Musik- und Geräusch-Lautstärke, bzw. zum Einstellen der Verweildauer der Texte auf dem Bildschirm.*
- *Das momentan noch schwarze Fenster zeigt (später dann) ein verkleinertes **Abbild eines abgespeicherten Spielstandes** - das Ihnen zur leichteren Orientierung dienen soll.*
- *Die Buttons JA und NEIN dienen als **Sicherheitsabfrage** - zum Beispiel vor Beendigung des Spiels oder dem Überschreiben eines alten Spielstandes.*
- *Das große Fenster unten zeigt Ihnen abgespeicherte **Spielstände** an, wichtig ist: Nur die mittlere Zeile ist diejenige, die aktuell und aktiv ist!*

Übrigens: Die Musik von CD können Sie mit Hilfe der Taste „M" auf Ihrer Tastatur auch ausschalten.

Speichern, Laden und Quicksave

Wollen Sie einen **Spielstand speichern**, dann wählen Sie zuerst die Option „Speichern" an.

- *Danach wählen Sie unten, mit den rauf/runter-Pfeilen, eine Position an, auf der Sie speichern möchten. Das kann entweder ein freier, unbelegter Platz oder ein bereits bestehender Spielstand sein, den Sie überschreiben, oder umbenennen und überschreiben können.*
- *Sie können nun in die mittlere Zeile klicken, und dort einen Spielstand eintippen. Was Sie tippen, darf so lang wie die Zeile sein, das genügt meist für eine Kurzschreibung Ihrer Spielsituation, wie etwa: „Drachenhöhle, Juwel gefunden." oder ähnliches.*
- *Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf den Button „OK". Nach einer Sicherheitsabfrage Ja/Nein?, wird Ihr Spielstand gespeichert.*

Zum **Laden eines Spielstandes**, klicken Sie zuerst auf die Option „Laden".

- *Nun wählen Sie mit den rauf/runter-Pfeilen einen Spielstand an, den Sie laden möchten. Die verkleinerten Abbilder der Spielsituation geben Ihnen weitere Anhaltspunkte.*
- *Klicken Sie „OK" an, wenn Sie den Spielstand gefunden haben, den Sie suchten, und danach in der Sicherheitsabfrage JA.*

Die **Quicksave**-Funktion stammt eingentlich aus schnellen Action-Spielen, aber weil sie so schön bequem ist, haben wir sie hier auch bereitgestellt.

- *Drücken Sie im Spiel zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Taste F2. Ein kurzer Text erscheint auf dem Bildschirm: „Spielstand gespeichert!"*
- *Dieser momentane **Speichervorgang** bezieht sich **immer** auf die Speicherposition „QUICKSAVE", die bereits schon ganz zu Beginn des Spieles existiert. Aber Vorsicht: Wenn Sie später **noch einmal** die Quicksave-Option benutzen, wird ihre **alte** Quicksave-Position gnadenlos **überschrieben**!*
- *Das **Laden einer Quicksave-Position** geschieht über das Hauptmenü, wie bei jedem anderen Spielstand auch. Das gleichzeitig abgespeicherte, verkleinerte Bild wird Ihnen helfen zu erkennen, an welcher Stelle sie „Quick" zwischengespeichert haben.*

***Wichtig:** In Ihrem HW-Hauptverzeichnis muß immer eine Datei mit dm Namen save.001 existieren! (Das ist die Quicksave-Position, und sie ist standard-mäßig bereits vorhanden.) Sollten Sie sie versehentlich einmal löschen, dann starten Sie das Spiel neu und drücken Sie gleich F2 - dann ist sie wieder da.. Wäre diese Datei nicht vorhanden, würde die „Spielstand-Laden"-Option nicht korrekt funktionieren!*

Ein Tip: Die Quicksave-Funktion ist nicht zum dauerhaften Archivieren eines Spielstandes gedacht, sondern nur zum schnellen Zwischenspeichern. Wenn Sie einmal das Gefühl haben, daß es brenzlig wird, und Sie schnell nochmal abspeichern wollen, dann benutzen Sie Quicksave. Dadurch wird eine spannende Situation nicht durch eine größere Menü-Aktion gestört. Später, nach Bewältigung der Situation, sollten Sie dann die aktuelle Situation noch einmal regulär unter einer normalen Save-Position abspeichern!

Übrigens: Speichern Sie öfter mal Ihren Spielstand ab! Man kann in der Höhlenwelt durchaus auch sterben oder sonstwie scheitern! (Allerdings werden Sie zumeist deutlich vorgewarnt, und können die Gefahr oft noch abwenden.)

So. Das war´s schon. Sie kennen hiermit alle Funktionen des Spiels. Glauben Sie nicht, daß das Spiel deswegen einfach wäre - nein, Sie werden Ihre grauen Zellen schon ganz schön anstrengen müssen. Aber wir wollten eine unkomplizierte Bedienung verwirklichen, und das ist uns zweifellos gelungen. Also dann: Auf geht´s! Zeigen Sie den Drakken, wo´s lang geht!

Viel Spaß wünschen die Teams von

Weltschmiede und Software 2000

TIPS UND TRICKS FÜR ANGEHENDE ABENTEURER

Behalten Sie immer das im Kopf, was Cal Ihnen riet: Um den Leuchtenden Kristall zu finden, sollten Sie hinab in die Höhlenwelt gehen, dort versuchen (mit aller Vorsicht), Kontakt zu den Rebellen aufzunehmen, und dann Ihre Freundin Maomi zu finden. Mit ihrer Hilfe kann es Ihnen gelingen, das Versteck des Leuchtenden Kristalls aufzuspüren!

Versuchen Sie, knifflige Situationen mit Ihrem ganz normalen Alltags-Denken zu bewältigen! Dieses Spiel hat keine selbstgestrickte Logik. Wenn Sie in einem Verlies eingesperrt sind, würden Sie im wirklichen Leben wahrscheinlich so lange die Mauern abklopfen, bis Sie eine hohle Stelle oder einen lockeren Stein gefunden haben. Wenn Ihnen im wirklichen Leben das Geld ausgeht, versuchen Sie, sich etwas zu verdienen. Oder wenn Ihnen jemand nicht weiterhelfen will, versuchen Sie ihn zu umschmeicheln oder ihm zu drohen, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben. So funktioniert das hier auch! Also: Verhalten Sie sich wie im wirklichen Leben!

Bedenken Sie die Tücke des Autors, wenn Sie mal vor einer unlösbar scheinenden Aufgabe stehen! Manchmal ist die Lösung zu einem Problem an einem ganz anderen Ort versteckt. Oder aber, eine Veränderung eines Zustandes an einem Ort bewirkt etwas Ähnliches an einem Anderen. Sie kriegen die Ladelude am Raumschiff nicht auf... tja! Wo könnte der Schalter sein? Oder aber: Wie bleibt sie offen?

Eine gute Idee ist es, das Buch von Veldoor zu lesen. Sie werden sehen, daß es sehr spannend und unterhaltsam ist. Ein paar kleine Tricks sind dort beschrieben, die Ihnen weiterhelfen könnten, aber es ist eigentlich nicht notwendig, das Buch zu lesen, um das Spiel lösen zu können. Es ist nur so: Das Buch von Veldoor wurde geschrieben, um Sie so richtig auf die Höhlenwelt einzustimmen. Sie werden sehen, daß dieses Spiel umso mehr Spaß macht, je mehr man über diese erstaunliche Welt weiß.

Speichern Sie öfter mal ab, bzw. benutzen Sie das komfortable Quicksave. Es kann Ihnen nämlich passieren, daß Sie sterben oder an einer Stelle scheitern. Wenn Ihnen dies wiederfahren sollte (probieren Sie es doch mal aus: Den Drakken in der Wachhütte an der Landeplattform kann man bis zur Weißglut reizen!), dann können Sie einen alten Spielstand nachladen.

Gehen Sie mit Ihrem Geld sparsam um, verärgern Sie die Leute nicht und verhalten Sie sich nach Kräften unauffällig. In der Höhelenwelt regieren die Drakken und Sie befinden sich in einer fremden Kultur! Im Gegensatz zu einigen anderen Spielen dieser Art, gibt es in der Höhlenwelt die Möglichkeit des Scheiterns! Wenn Sie etwas ausprobieren möchten, das Ihnen gefährlich vorkommt, speichern Sie schnell noch ab (Gegebenenfalls mit F2 - Quicksave).

MUSIK UND SFX-SOUNDS

Da es bei einem reinen CD-ROM-Titel für den Spieler gewisse neue Aspekte gibt, möchten wir diese Spielanleitung ***mit einigen CD-ROM-spezifischen Überlegungen*** *abschließen.*

Es gibt etliche Möglichkeiten, die Höhlenwelt-Saga auf Ihrem Computer zu installieren - je nach dem, in welcher Form Sie die zum Spiel gehörende Musik hören möchten.

a) ***die beste Soundqualität*** *erhalten Sie dann, wenn die Musikstücke direkt von Ihrem* ***CD-ROM-Laufwerk*** *abgespielt werden. Das ist aber leider nur dann möglich, wenn sie zuvor* ***alle*** *Spiel-Daten auf Ihre Festplatte auslagern. CD-ROM Laufwerke können aus technischen Gründen nicht Spiele-Daten auslesen und gleichzeitig Musikstücke abspielen. Ein Auslagern aller Spiel-Daten auf Festplatte benötigt dort jedoch an die* ***50 MB freien Festplatten-Speicher****. Sollte auf Ihrer Festplatte derzeit genügend Platz sein, empfehlen wir eine Installation des Spieles auf diese Weise.*

b) *sollten Sie die erforderlichen 50 MB nicht bereitstellen können oder wollen, haben Sie mehrere weitere Möglichkeiten, die wesentlich weniger Festplatten-Speicher verbrauchen. Alle diese Möglichkeiten beruhen darauf, daß ihre Soundkarte oder Ihr (über MIDI angeschlossener) Synthesizer die Musikstücke des Spieles wiedergeben. In diesem Fall müssen nur die vergleichsweise geringen Abspiel-Daten der Musikstücke auf Ihre Festplatte übertragen werden, insgesamt benötigen Sie hierzu etwa* ***4 MB freien Festplatten-Speicher.***

c) *Sie können auch ganz auf die Musik verzichten. Wählen Sie in diesem Fall bei der Installation „keine Musik".*

Wenn Sie die Musikstücke mit der Option **General-Midi** wiedergeben lassen wollen, ist folgendes zu beachten:

a) *Ihre Soundkarte bzw. Ihr Synthesizer sollte General-Midi-kompatibel sein, sonst dürften sich die Ergebnisse ziemlich kurios anhören. Manche Soundkarten sind General-Midi-kompatibel, einige Sythesizer ebenfalls. Bei der Installation sollten Sie I/O-Adresse und Interrupt Ihrer Soundkarte bzw. Ihrer Midi-Karte angeben.*

b) *Sollten Sie eine Roland Soundkarte besitzen (SCC-1, LAPC-1 o.ä.) oder gar einen Sound Canvas oder einen ähnlich hochwertigen General-Midi-Expander, dann können wir Ihnen einen hohen Musikgenuß versprechen. Ansonsten kann jedoch die Soundqualität unterschiedlich ausfallen. Manche General-Midi-kompatible Soundkarten verfügen über keine besonders guten Soundqualitäten. Sie sollten, wenn Sie unzufrieden sind, ein wenig herumprobieren. Viele Soundkarten*

sind nicht nur General-Midi-, sondern auch Soundblaster- und MT-32-kompatibel. Möglicherweise können Sie bessere Ergebnisse erzielen, wenn Sie die verschiedenen Emulationen ausprobieren.

Zum Spiel gehören auch **Geräusche**, sogenannte **SFX-Sounds**. Zum Abspielen dieser Sounds ist folgendes zu beachten:

a) *Wenn Sie **die Geräusche und die Musikstücke** zugleich hören wollen (was sehr empfehlenswert ist!), müssen Sie darauf achten, daß Sie im Computer eine **interne Audio-Verbindung** (also ein Kabel zur Übertragung des Tons) zwischen ihrem CD-ROM-Laufwerk und ihrer Soundkarte hergestellt haben.*
Dazu folgende Beispiele: Viele CD-ROM-Laufwerke werden zusammen mit Soundkarten als sogenannte Multimedia-Pakete verkauft. Der Controller für das CD-ROM Laufwerk ist hierbei zumeist in der Soundkarte integriert. Wenn Sie nun die Audio-Verbindung (meist ein dünnes, zweiadriges Kabel) vom CD-ROM-Laufwerk zu ihrer Soundkarte eingesteckt haben, wird jegliches Musikstück, das von dem CD-ROM-Laufwerk abgespielt wird, über diesen Audio-Weg via der Sound-Karte ausgegeben. In diesem Fall sollten Sie problemlos Musik und Geräusche zugleich hören können, aber: Dazu muß natürlich am Audio-Ausgang der Soundkarte ein Verstärker mit Lautsprechern oder eines der z.Zt. häufig anzutreffenden Aktiv-Lautsprecher-Paare angeschlossen sein.

- *Sollten Sie die Geräusche hören können, aber **keine Musik**, dann haben Sie wahrscheinlich beim Einbau das Audio-Kabel zwischen CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte nicht angeschlossen.*

- *Sollte das umgekehrte der Fall sein, nämlich, daß Sie die Musik hören können, jedoch **keine Geräusche**, dann haben Sie möglicherweise bei der Installation des Spieles (siehe unten) die I/O-Adresse oder den Interrupt Ihrer Soundkarte nicht korrekt angegeben. Die meisten Soundkarten sind mit I/O 220 und IRQ 5 oder 7 angegeben,*

b) *Etliche Computer-Besitzer holen sich **CD-Musik aus dem Kopfhörer-Ausgang ihres CD-ROM Laufwerks**.*
*Sollten Sie auch zu diesen gehören, dann werden Sie zunächst keine Geräusche hören können, denn diese werden nur am Audio-Ausgang ihrer Soundkarte ausgegeben! Nun haben Sie **vier** Möglichkeiten:*
1.) Sie konfiszieren den Radiorecorder Ihrer Schwester, Tochter, Oma (o.ä.), wobei wir jegliche Verantwortung für die Folgen ablehnen. Diesen benutzen Sie dann (sofern er über einen Audio-Eingang und Sie über ein passendes Kabel verfügen), als Zweit-Verstärker für die Geräusche.
2.) Sollten Sie ein Mischpult besitzen (mancher hat so ein verstaubtes Ding noch im Partykeller herumliegen), dann setzen Sie diesen ein, um CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte über nur einen Verstärker hörbar zu machen.

3.) Sie könnten die erforderliche Audio-Verbindung auch ***extern*** *legen: vom Kopfhörer-Ausgang des CD-Laufwerkes zum Line-In-Eingang Ihrer Soundkarte. Mit den Lautstärke-Verhältnissen zwischen SFX und Musik müssen Sie dann ein wenig herumexperimentieren. Dazu dienen die Lautstärkeregler der Kopfhörer-Eingangs, die Fader im Hauptmenü des Spieles, oder die Initialisierung der Soundmischungs-Verhältnisse Ihrer Soundkarte (im Zweifelsfall über Windows zu erreichen.)*
4.) Die dritte Möglichkeit besteht darin, entweder auf die Geräusche oder die Musik zu verzichten. Welches Sie wählen, ist Geschmacksfrage.

Einige sehr wichtige Informationen zur CD (!):

1.) Die CD besitzt **28 Tracks** (28 Stücke, die zumeist Musik beinhalten). Wenn Ihnen das eine oder andere Musikstück des Spieles besonders gefallen sollte: Sie können diese CD auch mit dem CD-Spieler Ihrer Heim-Stereo-Anlage abspielen.

2.) Für den **Introfilm,** der vor dem eigentlichen Spielbeginn abläuft, sollten Sie **unbedingt** das **CD-ROM-Laufwerk als Audio-Quelle angeschlossen** haben (z.B. am Kopfhörer-Ausgang des CD-ROM-Laufwerkes)! Für die digitalisierte Sprache und die Musik des Introfilms gibt es keinen Ersatz via Soundkarte!

3.) Der **Track Nummer 1** enthält keine Musik! Darauf befinden sich nur die Spieldaten - die nichts als ein ziemliches Audio-Knattern und -Krachen erzeugen würden, falls sie ihn versehentlich abspielen sollten.

4.) Die **Tracks 2 bis 12** sind ganz normale CD-Audio-Stücke. Wir raten Ihnen, vorläufig nur diese 11 reinen Musikstücke abzuhören, alle weiteren Stücke enthalten Erzähler-Texte und gehören zu bestimmten Spielsituationen. Sie würden sich den Spielspaß verderben, wenn Sie diese Stücke schon vorher kennen.

5.) Auf den **Tracks 13 und 14** befinden sich die beiden Musikstücke (mit Sprache), die während des Introfilms ablaufen. Sollten Sie den Introfilm aus Platzgründen schon von Ihrer Festplatte gelöscht haben, dann haben Sie die Möglichkeit, sich das Intro durch einfaches Abspielen der CD-Tracks 13 und 14 mittels Ihrer Heim-Stereo-Anlage noch einmal zu vergegenwärtigen.

6.) Während des Spieles werden Sie mitunter **Schrifttafeln** sehen, auf denen eine bestimmte Prologe oder Epiloge zu den aktuellen Spielsituationen zu lesen sind. Diese Schrifttafeln sind vertont! Wenn Sie die Audio-Verbindung Ihres CD-ROM-Laufwerkes angeschlossen haben, werden Sie bei diesen Gelegenheiten eine Erzählerstimme hören können, die mit Musik hinterlegt ist.

NOTIZEN:

NOTIZEN:

CREDITS

Mitwirkende:

Idee, Konzept und Storyboard:	Harald Evers
Programmierung:	Michael Kriegel, Ralf Mohmeyer
Hintergrund-Illustrationen:	Nikola Neubauer
Animationen:	Peter Schnitzer, Christian Pollege
Weitere Animationen:	Michael Amend, Marcel Sandhof, Ramiro Vaca, Harald Evers, Oliver Papoulias
Introfilm-Animationen:	Thomas Langhanki
Musik und SFX:	Harald Evers
Technischer Support & digitales Mastering:	Mathias Reichert
Installations-Routinen:	Lars Ermert
Dialoge eingetippt von:	Florian Hilty
"Buch von Veldoor" und Handbuch:	Harald Evers
Illustrationen "Buch von Veldoor":	Michael Hellmich
Box-Design und Layouts:	Marc Wardenga
"Die Höhlenwelt" Titel-Illustration:	Tom Thiel
Testspieler:	Olaf Ernst, Horst Graner, Thorsten Detmers, Michael Kriegel, Ralf Mohmeyer, Peter Schnitzer H.-P. Wolke, Carsten Bahnsen

u. v. a.

published by SOFTWARE 2000, Postfach 110, 23691 Eutin